ポプコム３月号（第10巻第３号）付録　平成４年３月１日発行（毎月１日発行）昭和58年10月３日第３種郵便物認可

英傑たちの詩（うた）

三國志III
パーフェクトハンドブック

POPCOM３月号付録

悠久黄土全図

No.	都市
1.	襄平
2.	北平
3.	代県
4.	晋陽
5.	南皮
6.	平原
7.	鄴
8.	北海
9.	濮陽
10.	陳留
11.	洛陽
12.	弘農
13.	長安
14.	安定
15.	天水
16.	西涼
17.	下邳
18.	徐州
19.	許昌
20.	譙
21.	汝南
22.	宛
23.	新野
24.	襄陽
25.	上庸
26.	江夏
27.	江陵
28.	武陵
29.	長沙
30.	桂陽
31.	零陵
32.	寿春
33.	建業
34.	呉
35.	会稽
36.	廬江
37.	柴桑
38.	漢中
39.	下弁
40.	梓潼
41.	成都
42.	永安
43.	江州
44.	建寧
45.	雲南
46.	南海

No.	戦場
47.	白狼山
48.	祁山
49.	西塞山
50.	易京
51.	界橋
52.	官渡
53.	定陶
54.	五丈原
55.	街亭
56.	狄道
57.	淮陰
58.	長坂
59.	夷陵
60.	合肥
61.	涪城
62.	濡須口
63.	赤壁
64.	虎牢関
65.	函谷関
66.	武関
67.	壺関
68.	陽平関

CONTENTS

STAFF

EDITION&WRITING&ILLUSTRATION 与志田拓実
ART DIRECTION ポッキー前嶋
SPECIAL THANKS ㈱光栄

三國志III
PC-9801VM UVシリーズ
14,800円(税別)

表紙写真/オリオンプレス

滾滾長江東逝水
浪華淘尽英雄
是非成敗転頭空
青山依旧在
幾度夕日紅

滔々と東する水果てしなく
長江に消えし英雄数知れず
是非の成敗もうたかたに
青山ひとり残りて
紅の夕日迎えること幾度ぞ

――『三国志演義』冒頭より

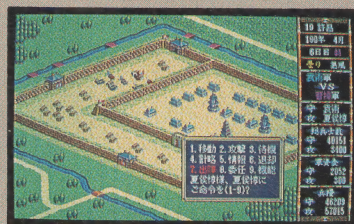
初代『三國志』から6年、あの英傑たちが、再びこの地に――!

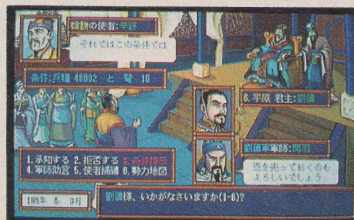
『三國志Ⅲ』ニューズファイル

P.2

まずは、『三國志Ⅲ』で新たに加わった要素、前作からの変更点などを徹底リポート。まだ、この超話題のソフトを手にしていない人は、これを読んで納得し、ショップへ急いでくれたまえ。

全シナリオ完全チェック

P.5

『三國志Ⅲ』は、どういった舞台設定で構成されているのか。これから始めようと思っている人のために、選択可能な君主のデータなどを完全網羅した親切ページだ。さあ、キミは何年、どの君主でプレイする?

コマンド解説&プレイアドバイス

P.11

プレイを始めたんだけど、いまひとつ進め方がよくわからない。そんなマニュアルを読まないようなせっかちな人も、これを読めば悩みはすべて解決。基本的なプレイテクを一(いち)からサポートしているぞ。

写真/オリオンプレス

その1

人材が違う

『三國志』は人材要素の濃いゲームだけあって、今作の身分設定には大いにうなずけるものがある。また新君主、一般武将の登録制もウレシイ。

より息づいた好漢たち

これまでも何度となくふれてきたように『三國志Ⅲ』は、登場人物の役割をより明確なものにしていくというコンセプトのもとに作られている。ひと言で語るならば、『三國志』は人材のゲームなのだ。それだけに今作のシステム上の変更点は、『三國志』の原典を知るユーザーにとっても、大いに納得のいく内容に仕上げられたと感じているのではないだろうか。

その今作の最大の特徴が、武将の身分制である。各武将は野にいる者を除き、いずれかの君主によって必ずなんらかの官職を任命されるのだ。内政や外交など、主に行政面を担当する文官、戦争などの軍事面を担当する武官。そして、とくに能力値のすぐれた者には、将軍、軍師の位が用意されている。『Ⅲ』の登場武将は、総勢約600人。まさに個性豊かな人材をいかに使いこなすかが、勝利のポイントであると同時に最大の楽しみなのである。

特別コマンドの"うわさ"はなくなり、旅人はランダムに登場するようになった。

新君主の設定

一部の機種を除き、前作の『Ⅱ』にもあった新君主の設定。まったく架空の人物で『三國志』の世界に遊んだ人もきっと多かったに違いない。そう、新君主でプレイする楽しさは、また格別のものがあったのだ。

この『Ⅲ』でも、そうした好評にこたえ、既存の君主以外に新君主の設定が可能だ。しかも今作では、ディスクに8人までの新君主を登録することができるのである。名前から、誕生日、年齢、性別、各能力値、そして顔のグラフィックまで、自分の分身をことこまかにエディットできてしまうのだ。顔のグラフィックだけでも、前作に用意されたものの比ではない。

さらには、新君主に加えて一般武将も60人まで登録可能であり、これがじつに楽しい。初期設定で直接配下につけられる武将は3人までとなっているが、仮想モードでプレイすると、これらの武将が在野として各地に登場するのだ。まったくのオリジナル軍団で『三國志』の時代を楽しむのも一興だろう。むしろ『三國志』の物語を知らない人などには、そのほうが楽しいかもしれない。

▶誕生日、年齢、各種パラメーターと、新君主の設定は楽しい。

▲一般武将の登録は60人まで可能。仮想モードでプレイすると、こうしたPOPCOM軍団もゲーム中で活躍してしまう。

その2
都市が違う

今作は国ではなく都市を単位として、戦略が進められる。従来のペイントマップから比べると、ずいぶんリアルになったのだ。

街道でつながれた都

『III』では、従来のペイントマップ式の領土区分が廃止され、個々の戦略は都市単位で行われる。数にして46の都市が、中国全土に点在するのだ。画面写真からもわかるように、各都市は街道で結ばれており、それによってつながれた都市が隣接していることを表している。情報コマンドで示される勢力地図が隣接しているからといって、必ずしもその領地が移動や交戦の対象とはならないのである。よって、これまでの光栄のゲームに慣れ親しんだ人にとっては、若干のとまどいを覚えるかもしれない。

さて、そうじた都市が持つデータであるが、これは前作に比べるとぐっと細分化されている。『II』では、たんに土地価値ひとつを発展の目安としていたのに対し、今作ではこれを耕作率や灌漑(かんがい)、商業値といったデータで表しているのだ。米の収穫量を増やすためには、開発領域を広げ、農地を耕作し、田畑に水を引いて土地を潤す必要があり、金の徴収量を増やすためには、商業投資を行い町を発展させるのである。

さらには税率が設けられ、その変更も可能だ。

軍事、内政の諸コマンドは、翌月に報告書となって、結果が知らされる。

各データのバーの色は、それぞれの最大値に対する充足度を表している。緑ならまずまず、赤なら危険信号といったぐあいだ。

その3
戦場がある

46の都市に設定されたHEX戦マップに加え、今作では22の名高い戦場マップが用意されている。ときにこれらは、戦略上重要な要素となる。

はるかなる砂塵の記憶

『III』には戦場がある。戦場とは、一部の都市間に設けられた特別のHEX戦マップのことで、46それぞれの都市以外における戦いの舞台となっている。『III』のメインマップ上には、赤壁や五丈原といった名だたる古戦場が、全22カ所用意されており、この戦場を領有することによって、各都市間の攻防がより有利に展開されるのだ。

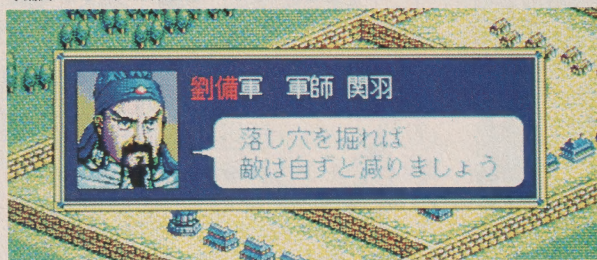
戦場は大きく分けると、祁山に代表される山岳戦、前述の五丈原に代表される野戦、赤壁に代表される海戦、そして虎牢関などの対関戦といった4タイプの地形フィールドからなっている。これらの独特な地形が、これまで単調だった戦闘シーンを大いに盛り上げている。また、地形に応じて、それぞれの部隊特性も生きてくるというわけだ。

地の利を生かし自軍に有利な地で戦いに臨む。古来よりさまざまな兵法家が唱えていることだ。そんな醍醐味がここにある。

赤壁、五丈原といった、史実に名高い戦場が22。

その4

戦争が違う

武器や軍馬、軍船。戦場が拡大されたことから、今作では戦争そのもののシステムが大きくさま変わり。最大6カ国が入り乱れて戦うのだ。

これぞダイナミズム

今作ではメインマップばかりでなく、戦闘シーンの画面レイアウトも大きくさま変わりしている。かつての平面的なHEX画面は姿を消し、戦争画面は斜め上から見た立体的な視点で描かれ、そのフィールド自体もかなり広くなっているのだ。さらに、HEXにマス目の表示がないノーラインHEXを採用するなど、きわめてリアルで臨場感のある戦闘が楽しめるように工夫されている。

また、戦闘システムについては、弩や強弩といった武器、および軍馬の設定が加わったことにより、歩兵、騎兵、弩兵、強弩兵の4タイプの部隊を編成することが可能だ。それぞれに機動力の違い、攻撃形態、侵入地形の可・不可などがあることはいうまでもなく、共同軍・援軍を含め最大6カ国の敵味方が入り乱れて戦うさまは、まさにダイナミズムといわずして何といおう。

個々の武将データに関しては、陸上および水上における指揮能力、兵士の意気込みを表す士気、体力といった新しい数値が加えられ戦闘を左右する。とくに今作では、各武将の持つ兵士数が画面に表示されないので、常時これらのデータとともに情報コマンドで確認する必要があるのだ。それが面倒という人には、全軍委任のコマンドも用意されている。

それと、『II』で好評を得た一騎討ちも健在だ。しかも、今作ではひとつの戦争の開始時だけではなく、戦争中に何度でも申し込むことが可能で、そのようすはアニメーションで表示される。一か八かのスリルに満ちた白熱のバトルが展開されるのだ。

今作では、合戦中に一騎討ちを何度でも申し込むことができる。アニメーションもしちゃうからユカイだぞ。

守備側にかぎり、陥穽減殺という落とし穴戦法が使える。

その5

外交が違う

駆け引きにほくそ笑む

めくるめく権謀術数の数々。人材のゲームである『三國志』のもうひとつの魅力に、この外交がある。その証拠に『III』では、すでに前作の『II』で強化されたはずである外交の妙味といったものを、さらに一段と押し進めた形に仕上げているのだ。

たとえば、同盟や共同作戦もさることながら、今作では同盟国に対し、物資の交換や援助を求めることもできるのである。もちろん、拒否されることもしばしばだ。

しかし今作では、兵糧や金といった物資を条件として提示することにより、交渉をよりスムーズに展開させることが可能となっている。さらには条件を数段階に分けて提示し、相手の腹を探るという芸当までできてしまうのだ。

馬は走らなくなったが、そのぶん武将がよくしゃべってくれる。交渉が決裂しても丁重なあいさつをする腰の低いヤツ、慇懃無礼なヤツ、捨てぜりふを吐いていくヤツ。これがじつにさまざまで愉快なのだ。とにかく『三國志III』は、これまで以上に胸の躍る期待に満ちたゲームになっていることは間違いない。

駆け引きということばかりでなく、今作の外交シーンはホントおもしろい。武将がよくしゃべるんだ。

外交などしなくても勝てるといってしまえばそれまでだが、そんな人も今作ではぜひ外交を試してみてもらいたい。だまされたと思ってさ。

シナリオ紹介

シナリオ1 霊帝没し董卓の暴政極まる

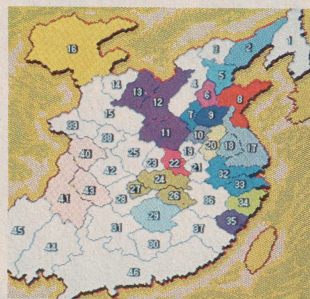
2世紀末、後漢の霊帝が没して、宮廷は外戚と宦官の勢力争いの場と化した。うち続く天災に農民の疲弊は限界に達し、黄巾族の乱が勃発する。この討伐令が発せられるや、各地の群雄たちは兵をあげ、若き曹操、劉備、孫堅らもこのなかにあった。だが、この騒乱のあと、都洛陽を手中にしたのは董卓であった。董卓は赤兎馬を呂布に贈り自陣に迎え入れ、たちまち軍権を握る。さらに、霊帝の跡を継いだ少帝を廃し献帝を立てると、自分は相国の位につき暴虐無比の道を進むようになる。各地の群雄は、今度は董卓打倒のために旗をあげることになる。曹操が袁紹と結び、袁術・王朗・馬騰・韓馥・劉繇・陶謙・孔融・孫堅らが連合して洛陽に迫ったのである。一方、劉備は関羽・張飛とともに、漢朝再興の意を決意する。この後、劉備は公孫瓚の傘下で董卓打倒の軍に加わる。

群雄かく戦えり 1

●公孫瓚
配下の武将が少ないので、なんとしても早急に人材を集めなければならない。もたもたしていると南皮の袁紹に攻め込まれ、滅亡の憂きめを見かねない。襄平に引いたとしても、辺境であるがゆえ、おそらく再起は望めない。

●袁紹
初期設定より人材に恵まれた袁紹は、それだけで覇王に近いといえる。文武ともにすぐれた人材も豊富なので、序盤から勢力拡大に乗り出せるのだ。北平の公孫瓚、平原の劉備、北海の孔融、いずれもものの相手ではない。

●劉備
劉備のいる平原は、地理的条件があまりよくない。配下の武将もすぐれているとはいえ、2人では非常に心もとないものがある。袁紹あるいは曹操あたりと手を結び、地道に国力増強に励むか、いっそ都市替えを図ったほうがよいかもしれない。

●曹操
曹操のいる陳留周辺の都市は、いずれも弱小君主なので、それだけに袁紹、董卓といった強豪に阻まれやすい。その前にできるだけ先手を打っておこう。濮陽の喬瑁はすぐに落ちる。また、空白地の許昌には、董卓が侵攻してくると思われるので、早めにこの地は押さえたい。

●董卓
おそらくシナリオ1で、初期設定から最も力を持っていると思われるのが、この董卓である。3カ都市ある属領は、中央に位置しているため、地理的条件はあまりよいとはいい難いが、いずれも国力は富んでいて、配下の武将も多い。ただ、やや民忠が低いのが気にかかる。序盤は、そのアップと属領の兵力増強だ。

●孔融、喬瑁、孔伷
ともに他君主に阻まれた地理的条件の悪さ、配下の人材のなさで、将来性のまったくない君主たちである。超上級者のみに、彼らのプレイはおまかせしよう。

No.	戦場	保有	No.	戦場	保有
47.	白狼山	―――	58.	長坂	劉表
48.	祁山	―――	59.	夷陵	―――
49.	西塞山	―――	60.	合肥	劉繇
50.	易京	―――	61.	涪城	劉焉
51.	界橋	―――	62.	濡須口	―――
52.	官渡	―――	63.	赤壁	―――
53.	定陶	―――	64.	虎牢関	董卓
54.	五丈原	―――	65.	函谷関	董卓
55.	街亭	―――	66.	武関	―――
56.	狄道	―――	67.	壺関	―――
57.	淮陰	―――	68.	陽平関	―――

189年

君主	領国および配下の武将
公孫瓚	② 公孫越、厳綱
袁紹	⑤ 郭図、袁熙、張郃、袁尚、袁譚、荀諶、高覧、高幹、陳震、陳琳、審配、文醜、沮授、田豊、焦触、逢紀、麴義、顔良
劉備	⑥ 関羽、張飛
韓馥	⑦ 辛評、潘鳳、閔純、耿武
曹操	⑩ 劉延、曹純、曹仁、曹洪、曹昂、李典、陳宮、夏侯惇、夏侯淵、楽進
陶謙	17 車冑、糜芳、孫乾 ⑱ 陳珪、陳登、糜竺、張闓
董卓	⑪ 張済、黄琬、郭汜、張繡、楊彪、李儒、李粛、王允、荀爽、胡軫、董旻、趙岑、董璜、呂布、樊稠、伍瓊、蔡邕、12 華雄、徐栄、皇甫嵩、13 朱儁、李傕、鐘繇、胡赤児、董承、賈詡、牛輔
孔融	⑧ 武安国
喬瑁	⑨ 配下なし
孔伷	⑳ 配下なし
劉繇	㉜ 張英、樊能、于糜 33 大史慈、陳横
厳白虎	㉞ 厳輿
王朗	㉟ 周昕、虞翻
袁術	㉒ 韓胤、張勲、袁胤、李豊、陳蘭、雷薄、楽就、橋蕤、梁剛、紀霊
劉表	㉔ 劉磐、宋忠、呂公、文聘、蒯越、蒯良、霍峻、 26 韓嵩、黄祖、陳生 ㉗ 蔡瑁、鄧義、劉先
孫堅	㉙ 孫静、黄蓋、韓当、朱治、程普、祖茂、桓楷
劉焉	40 楊懐、高沛 ㊶ 鄒靖 43 厳顔
馬騰	⑯ 楊秋、馬玩、梁興、成宜、侯選、程銀
新君主	1、3、4、14、15、19、21、23、25、28、30、31、36、37、38、39、42、44、45、46

プレイ開始時選択可能君主初期データ

『三國志Ⅲ』は、前作以上に君主選択の枠が広がっている。全6シナリオを合わせて、その数32。これに8人までの新君主を加えれば、かなり派手な展開が期待できるというもの。さあ、キミはだれを選ぶ?

武一武力、知一知力、政一政治力、魅一魅力、陸一陸上指揮、水一水上指揮。それぞれの君主名の下のシナリオ番号は、登場シナリオを表す。なお、上記の配下武将一覧では、先頭の数値が領国No.、領国No.に○印がついているものが君主自身の統治する国、武将名の赤字は軍師を示す。

公孫瓚(こうそんさん)
シナリオ1、2

武	知	政
71	70	64
魅	陸	水
58	67	28

袁紹(えんしよう)
シナリオ1、2、3

武	知	政
80	71	64
魅	陸	水
61	71	71

劉備(りゆうび)
シナリオ1、2、3、4、5

武	知	政
68	82	78
魅	陸	水
99	60	29

194年

君主	領国および配下の武将
公孫瓚	② 趙雲
袁 紹	⑤ 陳琳、王修、袁熙、袁尚、許攸、田豊、審配、審栄、沮授、焦触、淳于瓊、逢紀、麹義、顔良 6 郭図、高幹、辛毘 7 文醜、袁譚、荀諶
孔 融	⑧ 配下なし
劉 繇	㉜ 張英、于糜、薛礼、笮融、樊能 33 太史慈、呉景、陳横
孫 策	㊱ 孫静、韓当、黄蓋、呂蒙、周瑜、潘璋、顧雍、桓楷、程普、朱治、宗謙
王 朗	35 周昕、虞翻
袁 術	㉒ 張勲、韓胤、袁胤、雷薄、橋蕤、紀霊
劉 表	㉔ 劉磐、劉巴、王威、呂公、蒯良、霍峻 26 蔡瑁、黄祖、陳就、鄧竜、甘寧 27 魏延、鄧義、蒯越、劉先
馬 騰	⑯ 龐徳、馬玩、馬超、馬鉄、馬岱、侯選、程銀、梁興
曹 操	⑪ 孫礼、劉延、曹純、陳矯、曹洪、曹仁、郭嘉、夏侯淵、夏侯楙、李典、荀彧、荀攸、荀爽、程昱、典韋、12 夏侯惇、趙昂、張済、張燕、楊阜、尹奉、車冑、于禁、梁寛、姜叙、毛玠、満寵
呂 布	⑨ 張遼、劉岱、陳宮、李封、王楷、王匡、高順、宋謙、薛蘭、魏続、郝萌、侯成、臧覇
張 魯	㊳ 閻圃
李 傕	⑬ 李別、郭汜、楊琦、朱儁、楊奉、楊彪、楊密、鐘繇、董承、賈詡、左霊
劉 備	⑰ 陳珪、陳登、糜竺、張闓、孫乾、張飛、廖化、 18 関羽、曹豹、糜芳、簡雍
劉 璋	40 楊懐、高沛 ㊶ 張松、李恢、馬漢、鄧賢、許靖、鄒靖、費詩、鄭度、法正 43 厳顔 44 呉蘭、高定
厳 白虎	㉞ 厳輿
新君主	1、3、4、10、14、15、19、20、21、23、25、28、29、30、31、37、39、42、45、46

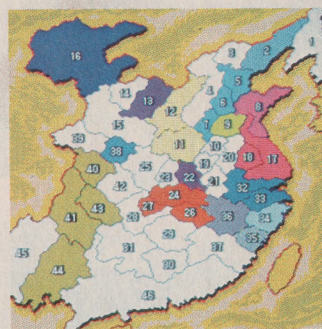
シナリオ2
天下乱れ群雄全土に割拠す！

群雄かく戦えり 2

●劉繇

武将の頭数は、シナリオ1よりいくらか増えたとはいえ、使える人材はやはり太史慈しかいない。しかも、属領の分布はシナリオ1とまるで同じだ。さらに、君主劉繇の魅力はきわめて低い。このシナリオ2でも、苦しい戦いとなることだろう。

●劉表

序盤で戦争を仕掛けられる都市はかぎられている。なぜならば、劉表の属領の周辺は、ほとんど空白地なのだ。そのため領土の拡大は比較的簡単。廬江の孫策が攻めてくる前に、南部の各都市をできるだけ多く押さえてしまおう。

●馬騰

馬騰のいる西涼も、とりあえず隣接する敵がいない。ここはすぐさま武将1人を残して、全軍を天水に移動させてしまおう。それでもなお他の君主と接することはないので、さらに安定、下弁あたりの空白地にも武将を移動させてしまいたくなるが、武将の頭数がそろわないうちに手を広げすぎてしまうのも考えものだ。

人材確保ということを念頭におき、じっくりと基盤を固めよう。とくに西涼も天水も民忠がきわめて低いので、うっかりすると足もとをすくわれかねない。なお、この地は馬の数が多いのも特徴。あり余る軍馬をいかに使うかも考えておきたい。

反董卓連合軍の猛威により、董卓は自ら洛陽を焼き払い、都を洛陽から西の長安に遷都する。しかしながら董卓は、司徒王允の策にかかり、腹心であった呂布に殺害されてしまう。これにより長安では、王允が政権を、呂布が軍権を握ったが、事態の収拾はつくはずもない。

その前後、董卓を討つべく洛陽に突入した軍があった。長沙の太守、孫堅である。この際、孫堅は伝国の玉璽を手に入れる。もはや、後漢室の権威は完全に失われた。群雄の乱舞する戦国の世となったのである。

孫堅はその後、玉璽を息子である孫策に渡し死亡する。曹操は、父を殺されたために徐州の陶謙を攻め、袁紹は北方の公孫瓚を攻める。やがて陶謙が病床に臥すと、徐州は劉備に譲られた。しかし、あえなくその地を呂布に奪取された劉備は、曹操のもとへ身を寄せ客将となる。

韓馥（かんふく）
シナリオ1

武	知	政
57	52	64
魅	陸	水
54	50	22

曹操（そうそう）
シナリオ1、2、3、4

武	知	政
89	94	90
魅	陸	水
98	93	59

陶謙（とうけん）
シナリオ1

武	知	政
53	57	64
魅	陸	水
75	42	21

董卓（とうたく）
シナリオ1

武	知	政
89	54	46
魅	陸	水
42	78	19

孔融（こうゆう）
シナリオ1、2

武	知	政
58	83	76
魅	陸	水
64	67	63

喬瑁（きょうぼう）
シナリオ1

武	知	政
62	58	42
魅	陸	水
32	59	26

シナリオ3

劉備雌伏し新野に借城す

曹操は呂布を破り、献帝を擁して一躍天下にのし上がった。他方、袁術は、孫策へ兵力を貸す代わりに玉璽を質に取り、帝位を僭称する。しかし、人心をとらえることはできず、曹操に揚州を追われると、袁紹を頼る途中病死する。一方、袁紹は、北方の公孫瓚を破り四州を得、河北を制した。かくして曹操と袁紹は、官渡で激突すべく地盤を固めていく。

このころ、劉備は董承の曹操暗殺計画に巻き込まれ、曹操のもとを去っていた。続いて徐州をめぐる攻防でも敗れ、この戦いで関羽を曹操に捕らえられてしまう。劉備は、いったん袁紹の陣営に身を寄せ、その後関羽と合流するも、再び曹操軍に敗れ、今度は劉表を頼って荊州に入る。そこで劉備は、賓客の境遇に甘んじながらも、幕下に人材を集め、ついには臥龍・諸葛亮を軍師に迎え入れるのである。

群雄かく戦えり

●孫権

建業を本拠地に5都市を領有し、人材もそれなりに豊富な孫権であるが、初期設定の人材配置にはけっこうムダなものがある。とくに、他国と隣接しない呉、会稽にはまったく兵は必要ないのだから、前線となる建業、廬江、柴桑にすべて送り込んでしまおう。あとには文官だけを残せばよい。

とりあえずの敵となるのは、曹操、劉表である。どちらかというと劉表のほうが手薄なので、できれば曹操と手を結び、南岸を押さえてしまいたい。そうしたことにより、ようやく曹操とも対等に渡り合えるようになるのだ。

No.	戦場	保有	No.	戦場	保有
47.	白狼山	袁紹	58.	長坂	劉表
48.	祁山	ーーー	59.	夷陵	ーーー
49.	西塞山	ーーー	60.	合肥	ーーー
50.	易京	袁紹	61.	涪城	ーーー
51.	界橋	袁紹	62.	濡須口	ーーー
52.	官渡	ーーー	63.	赤壁	ーーー
53.	定陶	ーーー	64.	虎牢関	曹操
54.	五丈原	ーーー	65.	函谷関	曹操
55.	街亭	ーーー	66.	武関	ーーー
56.	狄道	馬騰	67.	壺関	ーーー
57.	淮陰	ーーー	68.	陽平関	ーーー

●劉璋

シナリオ1の劉焉の時代から、中央の勢力争いとは無縁の感があった劉璋のいる益州だが、そろそろ近隣が騒がしくなってきた。このシナリオあたりで、そうしたのんびり気分とはオサラバしよう。

前線となるのは、梓潼、永安の2都市である。前述の孫権の政策同様、後顧に憂いのない都市からは、兵をすべて送り出してしまうことだ。それだけで、漢中の張魯を落とすにはことたりる。あとは北征か東征かに侵攻ルートが分かれる。単独で行くか、だれと手を組むか、じっくりと動向を見定めてかかろう。

201年

君主	領国および配下の武将
袁紹	1 袁尚、蔣義渠 2 審配、呂威璜、荀諶 3 高覧、袁熙、高幹 ⑤ 辛明、陳琳、韓猛、焦触 6 張郃、陳震、審栄 7 逢紀、尹楷 8 袁譚、郭図、呂翔、呂曠
劉備	㉓ 趙統、趙雲、周倉、孫乾、張達、張飛、糜竺、糜芳、王甫、簡雍、氾彊、関平、関羽
馬騰	15 韓遂、趙昂、馬岱、姜叙、張横、趙衢、楊阜、程銀、侯選、成宜、馬休 ⑯ 馬鉄、馬超、馬玩、楊秋、龐徳、梁興
孫権	㉝ 史蹟、虞翻、呉景、周瑜、孫翊、傅嬰、孫匡、張昭、呂蒙、程普、蔣欽、董襲、韓当 34 黄蓋、諸葛瑾、孫瑜、孫桓、張紘、宋謙 35 朱桓、李異、丁奉、陸遜 36 孫韶、周泰、孫朗、潘璋、馬忠、闞沢、譚雄、凌統、凌操 37 魯粛、朱治、呂範、顧雍、全琮、朱然、陸績
曹操	9 曹洪、楽進、孫観、尹礼、呉敦 10 張遼、于禁、呂建、呂虔、傅幹 11 張繡、李通、王匡、朱霊 12 夏侯惇、呂常、桓楷、陳紀、侯成、李典、陳矯、杜襲、華歆 13 伍習、董衡、毛玠、賈逵 17 曹仁、劉延、鐘繇、牛金、楊修、徐商、陳登、陳珪、夏侯楙 18 夏侯淵、梁寛、孫礼、郭奕、⑲ 張燕、郭嘉、曹純、曹真、朱讃、董昭、荀攸、荀彧 許褚、王則、郝昭、典満、司馬懿、史渙 20 夏侯覇、臧覇、任峻 21 徐晃、路昭、尹奉、程昱
劉表	㉔ 劉巴、劉琦、劉先、鄧義、許貢 26 黄祖、陳就、蒯良、鄧竜 27 蔡瑁、蔡和、劉琮、呂公、蔡中 28 韓嵩、蒯越、蘇飛
劉璋	40 楊懐、高沛 ㊶ 鄒靖、張松、呉蘭、呉懿、王累、鄧賢、鄭度 42 李厳、馬漢、董和、43 厳顔、費詩、冷苞 44 雷銅、尚挙、黄権
張魯	㊳ 張衛、楊松、楊柏、楊昂、楊任、閻圃
新君主	4、14、22、25、29、30、31、32、39、45、46

孔伷（こう ちゅう）

シナリオ1

武	知	政
70	59	47
魅	陸	水
41	60	22

劉繇（りゅう よう）

シナリオ1、2

武	知	政
20	41	53
魅	陸	水
22	18	6

厳白虎（げんはくこ）

シナリオ1、2

武	知	政
74	52	47
魅	陸	水
59	69	28

王朗（おう ろう）

シナリオ1、2

武	知	政
46	60	62
魅	陸	水
62	43	11

袁術（えん じゅつ）

シナリオ1、2

武	知	政
79	67	61
魅	陸	水
53	71	63

劉表（りゅう ひょう）

シナリオ1、2、3

武	知	政
70	65	74
魅	陸	水
69	70	67

208年

君主	領国および配下の武将
劉 備	㉔ 龐統、諸葛亮、劉琦、孫乾、張苞、范彊、劉封、呉班、馬謖、馬忠、馬良、張達、張飛、糜芳、糜竺、陳震、胡班、向朗、廖立、簡雍、廖化 26 趙雲、趙統 27 関羽、周倉、王甫、関索、関興、関平
馬 騰	15 馬超、馬岱、馬鉄、張横、龐徳、梁興、侯選、成宜 ⑯ 馬休、馬玩、楊秋、程銀
孫 権	㉝ 孫匡、孫朗、孫瑜、孫静、孫韶、董襲、虞翻、程普、張紘、周瑜、駱統、韓当、蘇飛、程秉、甘寧、史蹟、傳嬰 34 孫桓、蔣欽、全琮、薛綜、諸葛謹、張温 35 朱桓、潘璋、陸遜、張昭、李異、張承 36 黄蓋、周泰、陸績、歩騭、闞沢、朱光、宋謙、凌統、譚雄、呂範、太史慈 37 呂蒙、顧雍、魯粛、張休、朱治、朱然
曹 操	1 公孫度、傳幹、公孫康、公孫恭 2 曹休、馬延、臧覇、呉敦 3 陳羣、傳巽、孫礼、辛毘 4 韓遂、陳矯、杜襲、李堪 5 曹純、呂威璜、荀諶、李通、李典、韓猛 6 賈詡、王粲、張南、張顗、呂曠、劉先 7 程昱、李孚、呂建、呂虔、華歆 8 夏侯惇、尹礼、陳琳、審栄、焦触、薫衡、毛玠 于禁 9 曹洪、王楷、孫観、劉岱、徐商、典満、呂翔 10 郝昭、楽進、王忠 11 張繡、韓浩、朱霊、張遼、王匡、王昌、文聘、徐庶 12 夏侯覇、賈逵、侯成、徐晃、曹真、桓楷、郭奕 13 夏侯淵、夏侯尚、尹奉、鐘繇、夏侯楙、伍習、左霊 ⑲ 劉曄、張允、王則、張燕、張邈、楊修、楊阜、董昭、荀彧、趙昂、趙衢、郭嘉、曹丕、曹彰、曹植、夏侯恵、夏侯徳、牛金、梁寛、司馬朗、司馬懿、路昭、晏明、史渙、任峻、満寵、朱讃 22 曹仁、許褚、蘇由、荀攸、辛明、張郃
劉 璋	40 呉懿 李厳、楊懐 ㊶蔣琬、尚挙、王累、馬漢、張任、張松、鄭度 42 劉循、劉璝、劉畯、董和 43 厳顔、呉蘭、費詩 45 雷銅、黄権
金 旋	㉘ 蒯良、鞏志、王威、蒯越
趙 範	㉚ 陳応、鮑隆
張 魯	㊳ 張衛、楊松、楊柏、楊昂、楊任、閻圃
劉 度	㉛ 劉賢、劉延、邢道栄
韓 玄	㉙ 陳武、黄忠、劉磐、楊齢、魏延
新君主	14、17、18、20、21、23、25、32、39、44、46

シナリオ4

臥龍中原に舞い天下を望む

官渡で大敗した袁紹が没すると、子の袁尚と袁譚の内紛が始まった。この期に乗じて、曹操は袁紹の一族を掃討して華北を完全制覇し、天下統一をねらう。そして、丞相となった曹操の南征が開始された。荊州では劉表が病死し、劉琮が跡を継ぐ。しかし、曹操の南下に劉琮は戦わずして降伏、荊州を明け渡してしまう。

劉備は、曹操軍の来襲直前に荊州の民衆とともに江陵をめざした。このとき、孫策の跡を継いだ孫権の幕僚魯粛が、劉備に孫権と同盟を結ぶことを提言し、諸葛亮が孫権の説得に赴く。これには周瑜の促しもあって、呉の孫権と劉備との間に同盟が成立する。こうして長江を挟み、曹操軍と呉・荊州同盟軍が対陣する。赤壁の戦いである。

群雄かく戦えり

●金旋

江陵の劉備、永安の劉璋、長沙の韓玄、零陵の劉度に囲まれ、初期設定からきわめて過酷な状態にある。しかも武官がおらず、兵を持っているのが当の金旋のみときている。まことにもって、『信長一一』シリーズの姉小路や河野のごとき存在なのだ。内政も外交もおそらく期待できず、到底のんびりかまえてなどいられない。この状態を打開するためには、やはり大胆な国替え戦法しかないか……。

No.	戦場	保有	No.	戦場	保有
47.	白狼山	曹操	58.	長坂	劉備
48.	祁山	ーーー	59.	夷陵	ーーー
49.	西塞山	ーーー	60.	合肥	ーーー
50.	易京	曹操	61.	涪城	劉璋
51.	界橋	曹操	62.	濡須口	ーーー
52.	官渡	曹操	63.	赤壁	ーーー
53.	定陶	ーーー	64.	虎牢関	曹操
54.	五丈原	ーーー	65.	函谷関	曹操
55.	街亭	ーーー	66.	武関	ーーー
56.	狄道	馬騰	67.	壺関	曹操
57.	淮陰	ーーー	68.	陽平関	ーーー

●趙範

趙範の桂陽が隣接しているのは、零陵の劉度と長沙の韓玄のみ。心もとないが武官もいちおう2人いる。前述の金旋に比べたら、まだマシというもの。幸い自領に接する2君主ともに、敵対心はそれほど高くはない。かなりきびしいが、早急に人材を確保し、自領を固めれば対抗するすべはある。

●張魯

状況はシナリオ3と同じ。曹操とはなるべくことを荒立てず、西へ進むのが上策だ。空白地の下弁を押さえて力をつけつつ、じんわりと劉璋領に手を伸ばそう。いきなり中央に進出するのは危険だ。

●劉度

長沙の韓玄、桂陽の趙範、武陵の金旋。この3君主と隣接する零陵の劉度。ともに低レベルであるが、とりあえず敵を絞ることが肝要だ。名の知れた他の勢力から比べたらたわいのない相手でも、超弱小の彼らにとっては、生きるか死ぬかの緊張の連続である。

●韓玄

長沙を領する韓玄は、初期状態からなんと6都市、5人の君主と渡り合わなければならない。黄忠、魏延の両勇将をいかに使うか。

孫堅（そんけん）
シナリオ1

武	知	政
90	84	72
魅	陸	水
87	81	90

劉焉（りゅうえん）
シナリオ1

武	知	政
43	72	83
魅	陸	水
86	38	19

馬騰（ばとう）
シナリオ1、2、3、4

武	知	政
94	53	49
魅	陸	水
88	89	50

孫策（そんさく）
シナリオ2

武	知	政
91	85	74
魅	陸	水
89	82	96

呂布（りょふ）
シナリオ2

武	知	政
100	21	13
魅	陸	水
12	80	79

張魯（ちょうろ）
シナリオ2、3、4

武	知	政
72	80	69
魅	陸	水
89	73	70

群雄かく戦えり

●劉備
関羽を失った痛手は大きい。三国のうちでは領有する都市がいちばん少なく、しかも祁山、五丈原といった戦場で勝利を収めないと、地理的にきびしい状況にある。敵対心の低い孫権と結んで、曹丕の北壁を破るのだ。

●曹丕
ここへ来ていまだ断然戦力的、人材的に有利なのが、魏の曹丕である。曹操はすでにないものの、ここまでくればあとは時間の問題だ。北方の空白地を押さえ、戦力を前線に集中させよう。

●孫権
序盤の戦いのポイントは、襄陽もしくは下邳あたりに定められるだろう。どちらかといえば、東岸の都市を押さえたい。

●孟獲
魏・呉・蜀、三国に圧倒されながらも、中国最南端の雲南で権勢をふるう蛮王孟獲。この状態から三国を相手に大逆転を図るのは、まさに至難の技である。前作の『II』では、蜀と呉の争いに乗じて漁夫の利を得るという戦法もあったが、今作の地理的条件ではそれも望めない。じっくりと腰を据えるにも、ただひとりの文官呂凱のみでは、国力を高めるにも難がある。武将の引き抜き、なんらかの計略で蜀の弱体化を図り、機を見て領国を広げていくしかないであろう。

＊

シナリオもこのあたりになると、各武将の寿命が気にかかる。こればかりは、どの君主も逃れられない運命だ。もはや在野に人材が少なくなってきていることもあり、初期設定の人材をいかに使いこなせるかが勝利の鍵といえよう。

221年

君主	領国および配下の武将
劉備	38 魏延、劉封、孫乾、陳登、張苞、伊籍、陳武、糜竺、糜芳 39 張飛、范彊、関興、関索、張達、胡班 40 鄧芝、張翼、馬良、馬超、向朗、呉懿、許靖、鞏志、李厳 ㊶ 呂義、黄権、鄒靖、黄忠、諸葛亮、劉禅、劉巴、劉璋、劉畯、劉循、劉璝、董允、尹黙、董和、龐義、傅肜、費観、卓膺、鄭度、法正 42 趙雲、趙統、龐柔、馬岱、費詩、郭攸之、劉豹、劉磐 43 楊儀、李恢、楊洪、霍峻、蔣琬、費禕、王平 44 厳顔、呉班、張著、王伉、簡雍、廖化、馬謖、尚挙
曹丕	2 公孫度、公孫恭、公孫淵、公孫康、柳甫、公孫修、卑衍、倫直、楊祚、賈範、厳綱 3 張魯、王忠、辛毘、孫礼、劉先 4 郝昭、傅幹 5 張繡、張燕、韓猛、張顗、陳琳、辛明、荀諶 6 除庶、閻圃、呂威璜、審栄、蘇由 7 張郃、華歆、李孚 8 司馬懿、于禁、呂常、王修、董昭、薛悌、陳矯 9 満寵、孫観、呉敦、王楷、尹礼、臧覇、劉岱 10 劉曄、毌丘倹、李典、呉質、呂建、呂虔、程武、和洽、杜襲、路昭 11 夏侯惇、司馬朗、賈詡、鄧艾、王匡、劉延、張楊、荀爽、鍾繇、王昌 12 曹植、尚弘、胡車児、賈逵 13 曹真、曹休、楊秋、郭奕、侯選、左霊、楊密、楊琦、王双、伍習 14 曹洪、侯成、孟達、朱霊 15 姜叙、朱讃、趙昻、趙衢、楊阜、尹奉、梁寛、郭淮 17 周泰、徐商 18 田疇、曹純、張闓、桓楷、任峻 ⑲ 曹彰、曹熊、曹叡、張遼、夏侯楙、夏侯和、王則 20 張遼、張虎 21 曹仁、牛金、劉辟、許褚、毛玠 22 夏侯覇、陳紀、雷薄 23 徐晃 24 夏侯恵、韓嵩、王威、王基、王粲、傅巽、文聘 25 夏侯威、申耽、陳羣、陳泰、宋忠、申儀
孫権	26 蒯良、蘇飛 27 蒯越、潘濬 28 虞翻、駱統、凌統、孫瑜 29 黄蓋、韓当、蔣欽、張休、謝旌 30 程普、孫匡、朱治、趙範、徐盛 31 孫桓、劉賢 32 諸葛謹、譚雄、呂範、賈華、笮融 33 全琮、厳畯、陸績、馬忠、周魴、呉景 ㉞ 孫静、孫朗、陸遜、史蹟、傅嬰、張温 35 甘寧、顧雍、張昭、朱然、諸葛恪 36 孫韶、朱桓、闞沢、程秉、傅士仁、歩騭 37 丁奉、潘璋、薛綜
孟獲	㊺ 朶思王、阿会喃、董荼奴、雍闓、高定、孟優、朱褒、金環結、沙摩可、呂凱
新君主	1、16、46

シナリオ5 孫権独立し三國の鼎立成る

	李傕（りかく）	劉璋（りゅうしょう）	孫権（そんけん）	金旋（きんせん）	趙範（ちょうはん）	劉度（りゅうど）
登場	シナリオ2	シナリオ2、3、4	シナリオ3、4、5、6	シナリオ4	シナリオ4	シナリオ4
武	63	52	86	43	52	53
知	42	51	87	27	54	55
政	40	63	71	25	58	63
魅	26	82	98	30	40	63
陸	49	47	80	40	49	48
水	20	21	95	13	19	23

235年

君主	領国および配下の武将
劉禅	38 呂義、孫乾、糜芳 39 王平、卓膺、劉璝、董允、劉磐 40 鄧芝、向寵、許靖 ㊶ 劉巴、劉循、張嶷、龐義、董和、姜維、費観、鄭度 42 関索、劉豹、趙統、郭攸之、龐柔、趙広、費詩 43 蔣琬、楊洪、胡班、霍峻 44 李恢、尚挙、張著、廖化、簡雍 45 馬岱、孟獲、呂凱、高定、孟優
曹叡	2 公孫淵、公孫度、公孫康、公孫恭、公孫修、柳甫、楊祚、卑衍、倫直、賈範 3 毌丘倹、孫礼、王忠、劉先 4 司馬昭、傅幹、孫観 5 田疇、陳琳、韓猛、辛明 6 賈逵、審栄、閻圃、蘇由 7 張燕、李孚、路昭 8 王基、薛悌、王修、呂常、董昭 9 満寵、王楷、左霊、呉敦、尹礼、黄権、劉岱 10 鄧艾、李典、呉質、呂建、程武、劉曄、和洽、杜襲 11 司馬師、劉延、王匡、王昌、司馬朗 12 曹爽、尚弘、胡車児 13 伍習、臧覇、楊密、楊琦、郭奕 14 夏侯和、朱霊 15 姜叙、馬遵、趙昂、趙衢、楊阜、尹賞、尹奉、郭准、梁寛 17 徐庶、典満、周泰、徐商 18 陳泰、張闓、任峻 ⑲ 司馬懿、王則 20 曹彰、張虎、楽綝、夏侯楙 21 許褚、牛金、毛玠 22 夏侯覇、夏侯威 23 張魯、楊秋、侯選 24 夏侯恵、文聘、王粲 25 陳羣、申耽、宋忠、申儀
孫権	26 陸遜、朱治、蘇飛 27 孫瑜、厳畯、潘濬 28 虞翻、駱統 29 孫桓、張休 30 傅嬰、徐盛、趙範 31 孫韶、劉賢、呂範 32 丁奉、笮融、呉景 33 全琮、陸績、周魴、程秉 ㉞ 孫朗、諸葛謹、張温 35 諸葛恪、張承、顧雍 36 凌統、歩騭、孫登 37 朱桓、薛綜、孫匡
新君主	1、16、46

度重なる北伐で、蜀の国力は疲弊していた。そして前年の第五次北伐の際に、五丈原にて丞相・諸葛亮を亡くした蜀は、大いに揺れる。すでに五虎将もなく、後任の丞相には蒋琬がおさまった。しかし、後主・劉禅は、もはや宦官たちの傀儡にすぎなくなっていたのだ。

一方、魏では曹丕の遺志を継ぐ曹叡が、許昌で大がかりな土木工事を行ったために民の力が衰えていた。また、遼東の地では公孫淵が入朝を拒否、燕王と自らを称し魏に背いたが、魏の軍師・司馬懿に撃破される。その後、曹叡は危篤状態となり、若くしてこの世を去るのだ。司馬懿が後事を託され、曹芳が帝位を継ぐ。

ここに三国の鼎立は蜀より崩れ始め、以後魏は司馬炎によって、晋に変わられるのである。

——以上時代背景
マニュアルより一部抜粋

シナリオ6
姜維、亡き孔明の志を継ぐ

群雄かく戦えり

「Ⅲ」では、かつてのシリーズにもなかった諸葛亮亡きあとの年代が用意されている。それがこのシナリオ6「姜維（きょうい）、亡き孔明の志を継ぐ」だ。

魏・呉・蜀の属領配置は、孟獲の雲南が蜀に併合された以外、シナリオ5とまったく同じ。まさに文字どおり、天下三分の戦いとなるのだ。ただし、年代的にあまたの武将が逝ったことにより、人材はどの君主もシナリオ5に比べるとはるかに少なくなっている。まさに「三国志」の挽歌がここにある。

●劉禅

雲南が落ちたため、前線となるのは漢中、下弁、永安の3都市である。そして、なかでも最初に攻め込まれるのが、おそらく下弁だろう。なんとしても祁山を防衛ラインに加えたい。劉禅の能力値はきわめて低い。姜維がどこまでがんばれるか、プレイのしがいがあるというものだ。

●曹叡

基本的な戦略は、シナリオ5とまったく同じだ。北方の武将を素早く前線に移動させ、南下を図ろう。しかし、蜀・呉に対して人材および兵力差がここまであると、プレイとしてはあまりおもしろくないともいえる。

●孫権

シナリオ5に比べると、人材面がかなり苦しい。軍師がひとりもいないのはもとより、武人がきわめて少ないのだ。年代的に在野にはあまり期待が持てないので、前線以外の都市にいる武人を移動させ、先手必勝で人材を他の君主から奪い取ろう。

No.	戦場	保有	No.	戦場	保有
47.	白狼山	―――	58.	長坂	孫権
48.	祁山	曹叡	59.	夷陵	―――
49.	西塞山	孫権	60.	合肥	孫権
50.	易京	曹叡	61.	涪城	劉禅
51.	界橋	曹叡	62.	濡須口	孫権
52.	官渡	曹叡	63.	赤壁	孫権
53.	定陶	曹叡	64.	虎牢関	曹叡
54.	五丈原	曹叡	65.	函谷関	曹叡
55.	街亭	曹叡	66.	武関	曹叡
56.	狄道	―――	67.	壺関	曹叡
57.	淮陰	―――	68.	陽平関	―――

韓玄（かんげん） シナリオ4

武	知	政
57	35	28
魅	陸	水
10	46	17

曹丕（そうひ） シナリオ5

武	知	政
68	65	73
魅	陸	水
70	65	25

孟獲（もうかく） シナリオ5

武	知	政
89	17	6
魅	陸	水
34	86	72

劉禅（りゅうぜん） シナリオ6

武	知	政
22	20	32
魅	陸	水
64	18	4

曹叡（そうえい） シナリオ6

武	知	政
68	80	72
魅	陸	水
73	64	60

新君主 シナリオ1、2、3、4、5、6

ここまで紹介してきた、そうそうたる英傑たちに引けをとらない、力強くて魅力的な新君主を、キミたちの手で、「三國志Ⅲ」の世界へ登場させよう。

『三國志III』プレイングレポート

新君主 与志田、中原に舞う

後漢は12代皇帝、霊帝が崩御し、少帝劉弁が即位する。しかし、すでに国内の混乱はなはだしく、都洛陽を手中に収めたのは、西涼の董卓であった。今、暴政のかぎりを尽くす董卓を討つべく、諸国の群雄が立ち上がる。与志田もそんなひとりであった。ときに189年、春――。

189年 春

与志田、汝南に起つ

じつはこの与志田、「三国志」の物語については、あまり詳しくない。そのため、前作の『II』を当誌面で担当され、作家としても活躍中の稲生達朗氏のような博識込めた展開は、とても望めそうもないことを、まずはお断りしておく。

そこで、今回のプレイングレポートにあたっては、史実にこだわることなく設定された、仮想モードの新君主で項を進めることにする。これならば、多少のむちゃくちゃも許されるだろう。シナリオは1、レベルはとりあえず初級とする。

さて、新君主の場合は、任意の空白地のなかから自領を選ばなくてはならない。与志田が旗揚げの地に定めたのは、21の汝南である。董卓、曹操といった強豪が近隣に位置するものの、力のない新君主にあっては、少しでも人材を獲得しやすい中央近くの都市を選ぶのがベストなのだ。

配下の武将は、知略に長ずる冷静な軍師・舞瑠栗、武力92を誇る鬼将軍・紺八、文武はパッとしないものの魅力77の愛敬者・羅蛮馬の3人である。みなどこかで聞いたような名前だが、実在の人物とはカンケーない。あくまでも仮装じゃない、仮想だ。

覇権をめぐり乱れる黄土の地、汝南を足掛かりに今、名もなき君主与志田が立ち上がった。前途に待ち受けるのは、栄光か死か。

空白地の21、汝南に旗揚げをする与志田。中原の覇者をめざして名もない君主が立ち上がる。

人事および開発

『三國志』シリーズのみならず、すべての光栄ゲームに共通する基本コマンドが、この人事と開発だ。ともに地味ながらも重要なポイントを占める。

●武将捜索
前作にもあったように、未発見の在野武将を国内で捜索するコマンドである。まれに武将ではなく、アイテムが発見されることもある。

●武将登用
自国の在野武将、もしくは他国の現役武将を登用する。これも捜索同様、前作にあったコマンドだが、登用方法が若干異なり、金を贈る・説得する・君主が赴く・アイテムを贈るの4種類となっている。

●褒美
金・アイテム・書物のいずれかを、配下の武将に褒美として与え忠誠度を上げる。今作では、一度に何人でも褒美を与えることが可能だ。

●任命
自分の配下の武将を太守、軍師、将軍、または文官や武官のいずれかに任命する。

●命名
将軍に任命された武将については、個別に将軍名をつけることができる。その命名コマンドである。

●土地開発
この土地開発以降の開発コマンドは、文官のみが実行可能なコマンドで、それぞれに長期間にわたり実行させることが可能だ。
土地開発は荒れ地を開発して、耕作領域を拡大するコマンドである。

●耕作
農地を耕作することにより、兵糧生産のアップを図る。耕作率は毎年7月の収穫がすむと、再び0に戻る流動的な数値だ。

●治水
治水工事は治水度を上げると同時に、灌漑充足度のアップも担っている。

●商業投資
都市を繁栄させて、住民からの金の徴収量を増加させる。商業値はその都市の発展度を意味するのだ。

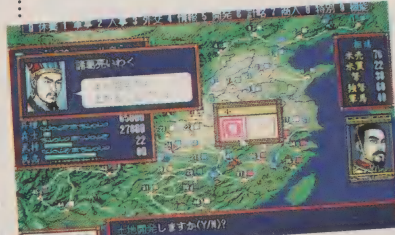
突発イベントの恐怖

『三國志』にかぎらず、光栄物ではおなじみの突発イベント。どんなものがあるか、まずは心得ておくように。

『三國志』シリーズを通して、つねにプレイヤーを泣かしてくれるのが、このいなごだ。民忠・耕作率・兵糧が低下。しかも近隣国に広がっていくからコワイ。

洪水とともに、夏のメインイベントである台風。民忠・耕作率・治水度が低下。まあ、人口そのものが減ってしまう洪水よりかはマシか……。

人口・兵士数・耕作率・軍資金・兵糧が減少する住民反乱は、ある意味では未然に防げるイベントといえよう。戦後処理をきちっと行っておけば大丈夫だ。

「III」で新しく加わったイベントがこれ。米の収穫量が増加する豊作はウレシイけど、その反対の凶作もあるので、気をつけよう。

191年 秋

初陣、寿春攻略

新君主にかぎったことではないが、まずは国力を富ませることを念頭におかねばならない。かぎられた財源をもとに、内外ともに強固な国家を造り上げるのだ。このへんは、前作の『II』はもとより、これまでの光栄ゲームすべてに共通することなので、いわずもがなであると思うが。

その第一の作業としては、住民施しで民忠を上げることから始めたい。各都市の金や米の徴収量は、住民の忠誠度によるところも大きいのだ。最初の収穫までに、できるだけ最大値の100に近づけよう。この際兵糧は、一度に限度枠まで与えることはない。小出しに何回かに分けて施すほうが効率がよい。もちろん、施しを命じる武将は魅力の高い人材だ。

まずは小手調べ。寿春の劉繇を攻める。

それと同時になすべきことが、人材の確保である。とくに新君主の場合は、序盤の人材が心もとない。この『III』においても、ひと月にコマンドを実行できる回数は、武将の頭数によるので、序盤から人材が不足していては、他の勢力に大きく遅れをとってしまう。人材確保の手段としてはいくつかあるものの、まずは危険を冒さずに実行できる在野武将の捜索が望ましい。シナリオの年代が若いほど、在野に人材が多いので、積極的に捜索しそこから登用するのだ。

あとは訓練と戦争準備だ。開発はある程度人材に余裕ができてからでよいだろう。

*

そんなわけで、与志田はほかの君主たちが着々と勢力を広げているのを横目に見ながら、地道に汝南の国力増強に励んだ。在野の武将では、李通を発見登用。

191年9月、19許昌に侵攻してきた董卓、20譙に侵攻してきた曹操と同盟を結び、17下邳を攻めて手薄になった劉繇を32寿春に攻める。そして、みごとその戦いに勝利し、劉繇配下の呂範を登用する。同月、劉繇は建業において袁紹に討たれた。

新君主にとって、武将捜索はなによりも重要だ。

太守の選定について

各都市の太守には、政治力や知力ではなく、魅力の高い人材を持ってこよう。なぜならば、春と秋の金や米の徴収量は、その都市の太守の魅力にも左右されるからだ。また、人事の褒美コマンドで武将の忠誠度の上がる率は、それを与える太守の魅力によるところが大きい。褒美を与えることは、プレイを進めていくうえで頻繁に起こり得ることなので、少しでも魅力の高い人材を召し抱えたら、太守を変更するクセをつけておくことだ。

ただし太守は、将軍または軍師になれる人材を任命しないと、強制的に委任の状態になってしまうので注意したい。ちなみに委任には、生産型・軍事型・適応型の3タイプがある。

相場を読む

	下限	上限	有利
米売	65	125	売 ←
米買	20	80	→ 買
弩	25	75	買 ←
強弩	60	125	買 ←
軍馬	25	75	買 ←

『三国志III』における、米・武器等の相場の上下限をここに示した。プレイにあたり参考にしてほしい。各相場は毎月変動し、また都市によっても異なる。しかも、商人は各都市にいつも必ずいるとはかぎらない。傾向として、商業値の高い都市には、長く滞在するようだが。

ここで注意したいのは、米売というのが「金1に換金できる米の量」で、逆に米買というのが「金1で買える米の量」ということだ。よって、米売は低いほうが有利、米買は高いほうが有利ということになる。

軍事

軍事は充足した国造りのうえにあって、初めてなり立つものである。内政のみ、あるいは軍事のみ、それぞれ個別に機能するものではない。

●移動
武将を隣接都市へ移動させるためのコマンドである。内容は前作とまったく同じだ。

●輸送
武将は移動させず、金・兵糧・弩・強弩・軍馬など物資のみを送るのがこの輸送である。

●戦争準備
兵士を持つ武官や将軍のみが実行可能なコマンドで、これはその武将が従えている兵士の戦争に対する意気込みを高めるためのものである。

●戦争
隣接する他の都市へ戦争を仕掛けたり、交戦中の自軍に援軍を送るコマンド。今作では、一戦闘ごとに参戦武将の部隊を決めるのである。

●徴兵
住民から徴兵し、兵士数を増やすコマンドである。1回に徴兵できる人数は、実行武将の武力による。

●募兵
徴兵とは異なり、ある程度訓練された兵士を募集するコマンドだ。これにより兵士数の増加にともなう訓練度の低下を抑えることができるが、徴兵よりも費用がかかる。

●訓練
兵士数がいかに多くとも、訓練がなされていない部隊では、戦闘の際まったく使いものにならない。訓練度は、戦争中の攻撃力・機動力に大きく影響するのだ。兵士を持つ武官や将軍で、とりあえず実行すべきコマンドが見当たらないときには、迷わずこの訓練を行っておこう。

●再編成
これは前作同様、その都市にいる各武将の兵士を再配分するコマンドである。

●船の建造
『III』では海戦の舞台が用意されたことにより、3種類の軍船が登場する。その建造を行うのがこのコマンドであり、都市によって建造の可・不可が設定されている。それぞれの軍船は、建造期間および建造費用が異なり、最強の軍船である闘艦は建造に6カ月・費用が3000、次なる蒙衝は建造に4カ月・費用が2000、いちばん小型の走舸でさえも建造に2カ月・1000の費用が必要となっている。

194年 春

董卓の裏切り、乱戦徐州

その後、何事もなく汝南と寿春の防備を固め次なる戦いに備えていたが、194年1月、董卓が同盟を無視して汝南に突如攻め込んでくる。董卓軍の総大将は李儒。迎え撃つは汝南の留守をまかされている羅蛮馬。曹操に援軍を要請してみたところこれに応じてくれ、戦いは難なくすんだ。この戦いで董卓軍の李儒、皇甫嵩を捕らえ登用する。知力の高い李儒は軍師に任命。褒美を与え忠誠度を高める。

そして同月、曹操はその董卓の領地を攻める。すると董卓は、何を考えたかわが陣営に援軍を求めてくるではないか。もちろん援軍など送るわけがない。どのみち戦後間もない汝南から、部隊を送れる余裕などないのだ。

同3月、曹操軍に攻め込まれた18徐州の陶謙が援軍を要請してくる。これにはとりあえず応じ、どっちつかずで徐州の弱体化を見定める。案の定、曹操軍は全滅し、わが軍は損失なく謝礼だけ受け取った。

そこで翌月、この兵力の消耗した徐州へわが軍が攻め込む。戦いは2カ月にわたる長期戦となったが、最後は紺八の突撃で陶謙を捕らえる。国を失くした陶謙は野に放ち、放浪の身とさせた。そして、張闓、陳珪、糜竺、孫乾、陳登、鄧賢、楽進、張遼といった、陶謙配下の8人の武将を登用。さらにこの徐州には、在野に勇猛な武力家として聞こえた夏侯淵がおり、これの登用にも成功する。これで、与志田の属領は3カ国となったのだ。

同盟無視の董卓軍に対し、落とし穴で迎える。

徐州の陶謙へ攻め込み。1カ月の長期戦のすえ落とす。

外交

すべての外交交渉は、君主のいる本国でのみ実行が可能だ。外交を自在に操ることは、いかに強国の君主であろうとも容易なことではない。

●同盟
他の君主と同盟関係を結び、友好関係を保つための交渉である。ただし、これが結ばれたからといって、戦争を仕掛けてくることがまるきりなくなるというわけではない。同盟は、あくまで相手君主の敵対心を下げるための手段にすぎないのだ。ちなみに、同盟を結んだ国に攻めこむと、この関係は消滅する。なお、すべての外交交渉は、使者の魅力がものをいう。

●共同作戦
他の君主と共同して、隣接する第三国に攻め込む約束を取りかわす交渉だ。前作では同盟関係が必要であったが、今作のそれは不要となっている。とはいえ、やはり同盟関係があり、ある程度敵対心が低い相手とのほうが成功率が高い。『III』では、この交渉でほかの君主からの共同軍を1つ、隣接する自領から1つ、攻守ともに計最大3都市から戦場へ部隊を送り出すことが可能である。

●停戦
守備側にかぎり、長期戦となった戦争の停止を交渉することができる。今作から加わった新しい外交交渉だ。

●交換
他君主に対し、兵糧や武器など物資の交換を求める交渉で、長期間にわたり商人がつかまらない場合などに功を奏す。

●援助
同盟国に対し物資の援助を求める交渉である。相手君主の性格という隠されたデータもこの成否に影響するので、あまり有意なものとはいいがたい。

●同盟破棄
他国との同盟関係を破棄する。同盟を解かずに戦争を仕掛けると、その君主との敵対心が大幅に上昇してしまうのだ。

●降伏勧告
戦争をすることなく、相手国をわがものとする魅力的なコマンドであるが、ほとんどの場合、まず成功しないと見たほうがよいだろう。この交渉は、自国と相手国との戦力比が成否を左右する。中盤以降、自領がかなりの強大国となり得たら、弱小国に対し試してみるくらいのつもりでいよう。

他国の情報

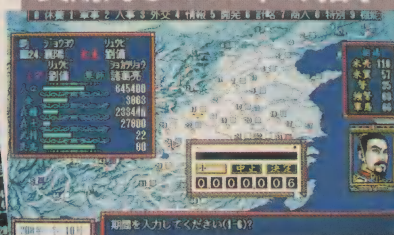
他国の情報を知るということは、戦略上きわめて重要なことである。戦争を仕掛ける前はもちろん、つねに気を配っておかないと、いつの間にか敵国が力をつけていた、なんてことにもなりかねない。

今作では、他国の情報を得るために、密偵を事前に送り込む必要がある。ところが、この密偵がなかなか成功しないのだ。しかも、密偵の人手した情報のレベルによって、見ることのできる情報量が随時異なる。

文官、武官の任命

今作では、文官と武官に各武将の役割がはっきりと分担されるわけだが、プレイを進めていくうえには、どちらかがそろわないということも当然あり得る。

いちばん困るのは、武官がおらず兵を持たせられないということである。そんなときは、多少武力が低い人材でも武官に任命してしまうのだ。兵士の数は他国との目に見えぬ均衡も保っているので、武官にする人材がいないからといって兵を保持しないでは、まったく話にならない。

長期的なコマンドの指示

文官と武官が専門とする軍事や開発コマンドのなかには、最長6カ月までの長期実行が可能なものがある。毎月同じコマンドを入力しなくてもすむという利点があるものの、これにはうっかりすると落とし穴がある。

それは、いったん長期的なコマンドを指示してしまうと、取り消すことができないということだ。別の人材にそのコマンドを実行させたくても、指示したコマンドの期間が終了するまで、そのコマンドを発令することができないのである。

195年 春

董卓、曹操、袁紹 三巴の戦い

董卓に続き、曹操が裏切った。195年1月、曹操軍が同盟を破り、徐州に攻め込んで来たのである。部隊は曹操の従弟、曹洪ただひとり。幸い兵力はさほどでなかったため、退却せしめることに成功。退却する曹洪を追撃し、損害を与える。『Ⅲ』では、攻撃側の部隊が退却する際に、コンピュータの判断で追撃があるのだ。

さて、董卓、曹操もさることながら、このころになると南皮の袁紹が、陶謙、劉繇を破り、北海の孔融、呉の厳白虎、会稽の王朗といった弱小を討ち、東岸の都市をほとんど手中に収め、異様に力をつけてしまっていた。与志田領との間にも、攻めなければ攻められるといった、一触即発の危機感が漂っている。

董卓に続き、曹操までもが同盟を無視して攻め込んでくる。

淮陰の野戦に勝利。これで建業は目の前だ。

そんな同年3月、下邳から寿春に袁紹軍が攻め来る。これを守り切った与志田は、すきができた下邳に逆襲をくらわす。徐州と寿春の2都市から兵を送り、田豊の守る袁紹領下邳を速攻で落としたのだ。ここでは袁紹の配下である陳横、田豊、樊能、呂虔を捕らえ登用。下邳を落とされたことで、袁紹領は南北に分断される。

その後、北海から、また建業から、下邳奪還のための部隊が何度か派遣されるが、すべて撃退す。人材面では、在野から抹奴寿、空眠(これも聞き覚えのある名前だが)らが登用され、頭数もそろってきた。

*

どうも今作では、圧倒的な戦力比がなくてもコンピュータ側は、けっこう無謀な戦争を仕掛けてくる傾向にあるようだ。そのため、絶えずどこかで戦争が起こっている。前作の『Ⅱ』や、これまでの光栄ゲームに比べると、つねにプレイに変化が見られおもしろいのだが、少々うっとうしくもある。

ところで、『Ⅲ』は各都市に税率が設定されており、いつでも自由に変更することが可能なのだが、この値はどうやら40%を超すと、春秋の税の徴収時に民忠誠度が低下していくようだ。新たな都市を獲得したら、その都市の税率が何%になっているかチェックを入れることを忘れずに。

敵対心を知れ

	君主名	敵対	所在
1	馬騰	0	11.西涼
2	孫権	30	33.建業
3	曹操	73	19.許昌
4	劉璋	0	41.成都
5	金旋	72	20.武陵
6	趙範	45	30.桂陽
7	劉度	25	31.零陵
8	韓玄	100	29.長沙

前作では、各君主間の関係に信用度というものがあったが、『Ⅲ』では敵対心のみとなっている。敵対心は、外交の成否や戦争を仕掛けてくる頻度にかかわるものであり、外交コマンドを実行する際の君主一覧で、これを確認することができる。この値が高いほど自国との仲が険悪であることを表しており、むやみに悪化させずにおくにこしたことはない。

魅力ばかりがすべてではない

在野武将などを登用する際に、その使者の魅力が高いほうが成功しやすいかというと、けっしてそうとはかぎらない。各武将には、ゲーム上からは確認できない性格というデータが設定されていて、能力値どおりにことが運ばないこともしばしば起こり得るのだ。とくに仮想モードでは、その性格がランダムに変化する。

計 略

力だけではこの広大な大陸を統一することはかなわない。敵を知り、知略に長ずる者こそ、己の旗印を天下へ掲げることができるのである。

計略は、その種類および内容ともに前作の『Ⅱ』とほぼ変わるところはない。ただし『Ⅲ』では、事前に相手国の情報を入手しておかないと、実行不可能なものが多くなっているのだ。敵国の情報は、密偵を送り込むことによって得るのだが、それ自体かなり難しくなっている。そのため今作の計略の成功率は、きわめて低くなっていると見てよいだろう。

●埋伏の毒

配下の武将をほかの都市に在野武将として潜り込ませ、そこで登用されると戦争時に寝返らせることができる計略だ。さらに、埋伏した武将は密偵ともなり、定期的にその都市の情報を本国へ流してくれるのである。忠誠度100の武将のみを送ることができるが、裏切って敵側についてしまうこともある。

●敵中作戦

ほかの都市の武将と内通し、戦争時に寝返るように計る計略である。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、戦争中に確実に寝返らせることができる。前述の埋伏の毒と併用すると効果的だ。

●偽書疑心

ほかの都市の武将に偽の手紙を送り、君主との仲を裂かせる計略である。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、離反したり他国の登用に応じやすくなる。

●二虎競食

2人の君主にそれぞれ使者を送り、その君主同士を戦わせるように計る計略だ。成功すると、互いの敵対心が上がり、戦争が引き起こる。両者ともに成功せずとも、それなりの効果は見込める。

●駆虎呑狼

ほかの都市の太守と通じて、謀叛を起こさせる計略である。成功すると、その太守の忠誠度が下がり、機を見て謀叛を起こし、その地で独立君主となるのだ。二虎競食と同様、直接的メリットを望むのではなく、あくまで敵国の弱体化を図るための計である。

訓練を怠るなかれ

訓練を侮ってはならない。よく光栄のゲームでは「金がなく実行できるコマンドがないので、とりあえず訓練」という図式があるが、この『Ⅲ』ではそうした考えでいると痛い目を見る。訓練度は戦闘時の機動力、攻撃力に大きく影響するのだ。とくに今作のフィールドはかなり広くなっているので、部隊の進軍が遅いのはきわめて致命的なことなのである。

196年 夏

袁紹逝く、燃ゆる建業

袁紹の南の本拠地となっている建業を落とすためには、なんとしても淮陰をこの手に押さえたい。そう考えた与志田は、196年3月、下邳から兵を進め、ようやく淮陰を袁紹の手から奪うことに成功する。これで建業は、もはや裸も同然だ。

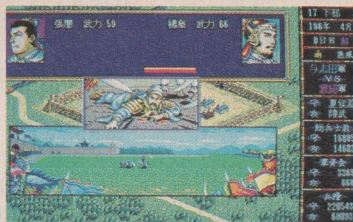
翌4月、寿春、下邳の両都市から袁紹領建業に向かい、与志田の兵が放たれた。建業の太守は、袁紹の長男、袁譚。わが軍は君主与志田自らが出向き、許褚、紺八ら武勇の聞こえた猛将をはじめ、精鋭8部隊が参戦。戦力比はおよそ2倍だ。それでも長期戦に持ち込まれわが軍は難戦するも、翌月に袁譚を捕らえ戦いは終結する。そして、こちらの登用に応じようとしない袁譚の首を刎ねた。

その戦いと同時期、下邳に北海からの兵が攻め来る。建業に兵を送り、手薄となった下邳の防戦は苦戦をしいられるが、かろうじて敵を撤退さす。そんな折、当の袁紹は董卓軍の代県を攻め、その戦いの最中、あえなく命を落としている。袁紹領は以後袁熙が継ぐ。

こうして与志田の名は、一躍中国全土に知られるところとなったのである。

＊

さて、続きは次号でビシッと紹介することにしよう。そのころには、きっとキミたちも『三国志III』を手に入れていることだと思うから。

泥沼化する戦いの最中、不慮の事故で袁紹逝く。

下邳の一騎討ち、張闓VS楊阜。負け。

下邳の一騎討ち、陳横VS陳武。引き分け。

三国志III雑感

この年末から年始にかけて、作家や音楽家など、幾人かの著名な方と話をする機会があった。話のテーマは、すべてコンピュータゲームに関することである。みな、大人ながら子ども顔負けにゲームを愛する人たちばかりで、それぞれにユニークな話がたくさん聞けたのだが、それはこの項とは直接関係ないので省略させていただく。

じつはそうしたなかで、各人に好きなゲームタイトルをあげてもらったところ、そのなかの数人はあるタイトルで共通したのである。そして、そのゲームのことを語り始めると、彼らは少年のように目を輝かせ、まくしたてるのだ。

おそらくキミたちが、友だちと交わすだろうときとなんら変わるところなく。「イメージがちょっと違うのが難だね」「オレなんか夜明けまでやっちゃったよ」といったぐあいに。

そのゲームのタイトルは、『三國志』。そう、光栄が誇る一大シミュレーションゲーム、今作の前身である。話が最初からそれてしまっているが、きっとこの『三國志III』もそうしたふうに、この先その人たちに語られるだろうと思うとじつに愉快だ。なにしろこの私は、そうした人たちよりもひと足先に『三國志III』にふれてしまったのだから。『三國志III』は、あの人らをまたも歓喜させてしまうだろう。そしてみな、口をそろえていうに違いない。「『三國志III』がおもしろくて仕事にならないよ」と。

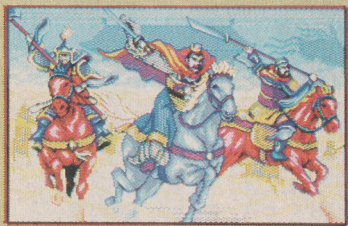
(与志田)

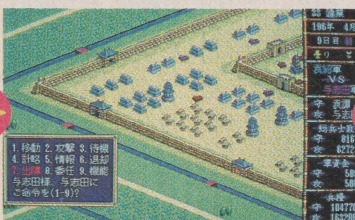
戦　争

戦争はいわばゲームの華である。すべてのコマンドは、このための下準備にすぎないのだ。的確な状況判断を下し、勝機をわがものとせよ。

「III」では、戦争の舞台が攻城戦と野戦の2種類に大別されることはすでに述べた。攻城戦とは、これまでも国ごとに設定されていた、いわゆる通常のHEX戦をさし、その戦いに勝てば新たな都市を領有することになる。

しかし野戦は、その性質自体が攻防戦のそれとはまるで異なり、戦いに勝ち戦場を領有したからといって、直接国力増収にはつながらない。野戦における戦場は、いうならば戦略上の砦なのだ。それぞれの戦場を領有する君主は、自都市に敵が攻め来る前にそこへ部隊を送り込み、迎撃することができるのである。地域によっては、これらの戦場で勝利を収めないと攻め込むことのできない都市がいくつもある。つまり戦場は、自然の要害と思ってもらえればよい。

ちなみに攻城戦と野戦とでは、その戦争期限が異なる。攻城戦は1戦闘が10日で区切られ、勝敗が決しない場合には長期戦となるが、野戦は20日間のみで終了し、長期戦にもつれ込むということがない。そのため野戦の攻撃側は、きわめて短期間のうちに決着をつけることが迫られるのである。

とにかく攻城戦・野戦ともに、地形、天候、時間といった、戦場のあらゆる要素を味方にせよということだ。

戦争その一例　与志田VS袁譚

オール46都市データ一覧表(シナリオ1)

さぁ、キミの旗をあげろ!

さて、最後は『三國志Ⅲ』に設定された46都市の完全データだ。おのれに課された国力を知ることこそ、勝利への第一歩となる。とくに『Ⅱ』同様、人口の値には要注意。

ちなみに、ここに載せた各種数値は、シナリオ1のものである。年代が進み、以後のシナリオになるほど、各数値は上昇していくと思ってもらえればよいだろう。なお、統治君主の略号は以下のとおり。

公一公孫瓚、紹一袁紹、備一劉備、馥一韓馥、曹一曹操、陶一陶謙、董一董卓、融一孔融、喬一喬瑁、伷一孔伷、繇一劉繇、厳一厳白虎、王一王朗、術一袁術、表一劉表、堅一孫堅、焉一劉焉、馬一馬騰、策一孫策、呂一呂布、魯一張魯、李一李傕、璋一劉璋、権一孫権、金一金旋、趙一趙範、度一劉度、玄一韓玄、丕一曹丕、孟一孟獲、禅一劉禅、叡一曹叡

No.	都市名	人口	民忠	金	兵糧	税率	開発	耕作	灌漑	治水	商業	船建造	君主					
													1	2	3	4	5	6
1	襄平	62000	30	100	500	40	10	0	10	5	150	不可			紹	曹		
2	北平	78000	60	1500	25000	40	20	0	15	10	250	不可	公	公	紹	曹	丕	叡
3	代県	110000	35	100	500	40	25	0	15	5	200	不可			紹	曹	丕	叡
4	晋陽	85000	35	100	500	40	15	0	15	10	200	不可				曹	丕	叡
5	南皮	420000	70	2800	54000	40	35	0	30	40	400	不可	紹	紹	紹	曹	丕	叡
6	平原	370000	50	2300	50000	40	60	0	45	55	450	不可	備	紹	紹	曹	丕	叡
7	鄴	196000	65	2200	45000	40	55	0	35	55	450	不可	馥	紹	紹	曹	丕	叡
8	北海	84000	45	2700	27000	40	50	0	35	60	400	不可	融	融	紹	曹	丕	叡
9	濮陽	165000	60	2800	37000	40	15	0	35	45	315	不可	喬	呂	曹	曹	丕	叡
10	陳留	210000	65	3000	45000	40	50	0	40	50	500	不可	曹		曹	曹	丕	叡
11	洛陽	745000	40	4500	62000	40	55	0	55	60	700	不可	董	曹	曹	曹	丕	叡
12	弘農	135000	55	3500	53000	40	55	0	40	55	550	不可	董	曹	曹	曹	丕	叡
13	長安	290000	50	3400	30000	40	40	0	35	35	700	不可	董	李	曹	曹	丕	叡
14	安定	90000	38	100	500	40	40	0	20	50	450	不可					丕	叡
15	天水	128000	38	100	500	40	40	0	20	45	300	不可			馬	馬	丕	叡
16	西涼	80000	30	1700	29500	40	30	0	25	40	250	不可	馬	馬	馬	馬		
17	下邳	180000	60	2100	30000	40	40	0	30	40	400	不可	陶	備	曹		丕	叡
18	徐州	144000	60	2100	34000	40	45	0	30	40	450	不可	陶	備	曹		丕	叡
19	許昌	490000	50	100	500	40	50	0	25	45	700	不可			曹	曹	丕	叡
20	譙	440000	60	2300	40000	40	45	0	25	40	450	不可	伷		曹		丕	叡
21	汝南	465000	40	100	500	40	45	0	20	40	350	不可			曹		丕	叡
22	宛	385000	70	3500	52000	40	55	0	40	45	550	不可	術	術		曹	丕	叡
23	新野	360000	60	100	500	40	55	0	45	50	450	不可			備		丕	叡
24	襄陽	580000	80	2600	5300	40	55	0	45	45	600	可	表	表	表	備	丕	叡
25	上庸	375000	70	100	500	40	55	0	40	45	400	不可					丕	叡
26	江夏	137000	45	2200	53000	40	55	0	45	45	350	可	表	表	表	備	権	権
27	江陵	230000	75	2500	53000	40	55	0	45	45	450	可	表	表	表	備	権	権
28	武陵	123000	55	100	500	40	55	0	30	45	400	可			表	金	権	権
29	長沙	320000	65	2700	60000	40	60	0	42	50	450	可	堅			玄	権	権
30	桂陽	222000	60	100	500	40	55	0	25	45	350	不可				趙	権	権
31	零陵	300000	57	100	500	40	55	0	35	45	350	不可				度	権	権
32	寿春	150000	48	2300	33000	40	40	0	25	40	500	可	繇	繇			権	権
33	建業	265000	50	2300	40000	40	45	0	30	45	450	可	繇	繇	権	権	権	権
34	呉	234000	25	1900	35000	40	45	0	20	40	500	可	厳	厳	権	権	権	権
35	会稽	118000	23	2000	30000	40	40	0	20	40	400	可	王	王	権	権	権	権
36	廬江	130000	40	100	500	40	40	0	25	40	350	可		策	権	権	権	権
37	柴桑	210000	50	100	500	40	40	0	25	40	400	可			権	権	権	権
38	漢中	160000	45	100	500	40	50	0	35	45	600	不可		魯	魯	魯	備	禅
39	下弁	103000	40	100	500	40	40	0	35	40	400	不可					備	禅
40	梓潼	247000	50	2200	37000	40	45	0	35	40	400	不可	焉	璋	璋	璋	備	禅
41	成都	350000	68	2300	41000	40	45	0	45	40	500	不可	焉	璋	璋	璋	備	禅
42	永安	330000	50	100	500	40	45	0	35	40	450	可			璋	璋	備	禅
43	江州	290000	40	2200	36000	40	45	0	30	40	350	不可	焉	璋	璋	璋	備	禅
44	建寧	98000	30	100	500	40	40	0	25	35	250	不可		璋	璋		備	禅
45	雲南	251000	25	100	500	40	30	0	15	35	200	不可				璋	孟	禅
46	南海	79000	10	100	500	40	15	0	10	10	150	不可						

光栄グッズPRESS

カードゲーム、CD、書籍etc.光栄から発売されているゲーム以外のグッズを紹介。

カードゲーム

信長の野望・武将風雲録 カードゲーム
パソコンで日本統一をはたしたら、次はカードゲームでも! 3,300円(税別)

三國志IIカードゲーム
超人気ゲームのカード版。3,300円(税別)

CD

三國志III
2,900円(税込)

ゲームに先駆けて発売された『三國志III』のBGM集。ゲームが待ち切れない人はまずサウンドから、ね。

真・信長伝説
2,900円(税別)

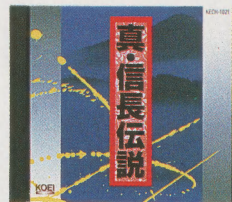
『信長の野望』シリーズの3作品より20曲をセレクトした1作。信長ファン必携の1枚。

スーパー信長の野望・武将風雲録
スーパー三國志II
2,500円(税別)

スーファミ版『信長の野望・武将風雲録』『三國志II』のBGM全42曲を収録。

MAGAZINE

電楽　3月号

話題のコンピュータマガジン『電楽』最新号。パソコン活用法や著名人インタビューなど内容もぐぅ。

光栄まんがパックVol.1

織田信長
危機から野望へ

超三國志
(上・下巻セット)

光栄の本をプレゼント!

上の商品を各3名にプレゼントします。官製はがきに住所・氏名・年齢を名記のうえ下記の宛先までご応募ください。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F㈱新企画社　ポプコム編集部「光栄の本プレゼント」。締め切りは3月7日消印有効です。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

お便り募集コーナー
三國志談義

はがきクレクレ!

『風雲録』、『伊忍道』に続く、恒例与志田のお便りコーナー第3弾!

泣く子も黙る鬼将軍じゃなかった、担当編集者・川原こんぱち氏の原稿催促におののきながらも、どーにかこーにか、この別冊の原稿を書き上げた与志田である。そんな疲労困憊の身体を、ホッと和ませてくれるのは、なんといってもキミたちからの熱いお便り。さっそく送ってくれて、どーもありがとう。1つ紹介するねん。

●

『三國志II』では、外交や計略が強化されていて、とてもおもしろくプレイしました。でも、この『III』の紹介記事を読んだら、こっちのほうがますますおもしろそうですね。武将に身分制度があり、しかもオリジナルなものが60人も作れるとは。それと戦いの場面には、攻城戦などもあるそうで、早くプレイしたくてなりません。98版が先行で、他の機種はそのあとになると思うけど、楽しみに待ってます。

大分県　林健二

そうなのだ。『III』は前作よりも数段とおもしろくなっているぞ。他の機種にも早く移植されるといいね。うん、与志田からも光栄にお願いしとこう。

●

そんなわけで、キミたちのお便りを心待ちにしているぜ。お便りには、キミの好きな君主名を忘れずに。宛先はこのコーナー、『三國志談義』係まで。プレゼントに応募する人もなんか書いてくれたほうが、当たる確率は高い(と思う)。よろしくネッ!

←兵庫県
いなか者

今作のシナリオには、蜀の名将・姜維が目一杯活躍する年代も用意されている。お楽しみに。

神奈川県→
遠藤一之

誠実な仁君として、やっぱ劉備の人気はピカイチだね。人の心を引きつける何かがあるんだろうな。

POPCOM3月号付録

三國志III
パーフェクトハンドブック